KONAMI®

DMG-OBJ

対戦型

1人でも遊べます

アウトバースト

# OUTBURST™





ゲームボーイ® 専用カートリッジ | 取扱説明書

アウトバースト

# OUTBURST™



このたびは、コナミのゲームボーイ専用カートリッジ「OUTBURST」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、本書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

---

# CONTENTS もくじ

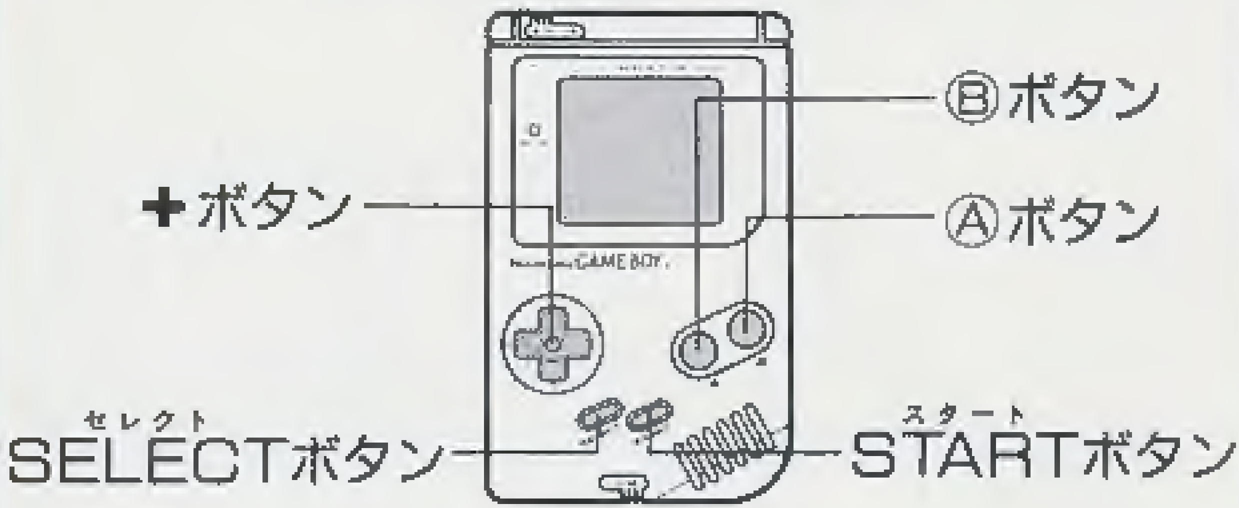
# OUTBURST アウトバースト

OUTBURST──日常的にはほとんど使われない言葉のようですが、笑い、怒りなどの爆発、火山の噴出、などといった意味があるようです。
このゲームは、「怒りの激発」というイメージで作られています。7人のキャラクターから1人を選びプレイします。最初はコンピューターとの対戦で腕を磨いてください。操作や技に慣れてくれば、通信対戦を使って仲間との対戦に挑戦してください。
「怒りの激発」を抑えることができるか。それとも、もっと激しい「怒りの激発」に襲われるかはあなたの腕しだいです。

そうさほうほう

# 操作方法

## コントローラーの各部の名称と使い方




## 基本的な操作方法

### メニュー画面

Ⓐボタン……………項目の設定
Ⓑボタン……………キャンセル
STARTボタン……ゲームスタート
SELECTボタン…使用しません
✚ボタン……………項目の選択

# 基本的な操作方法

## ゲーム画面

Ⓐボタン……………キック
（オプション画面で変更できます。）
Ⓑボタン……………パンチ
（オプション画面で変更できます。）
STARTボタン……使用しません
SELECTボタン…使用しません
✚ボタン⬅➡…………移動（前進・後退）
防御（相手と逆の方向）
✚ボタン⬆…………真上ジャンプ
✚ボタン⬉⬈…………斜めジャンプ
✚ボタン⬇…………しゃがむ
✚ボタン⬋⬊…………しゃがみ防御

# ゲームを始める前に

ゲームボーイにカートリッジを正しくセットし、電源を入れると、**Nintendo**®の表示に続いて***KONAMI***®の表示が現われます。




STARTボタンを押すとタイトル画面になります。
（押さなくてもデモの後、自動的にタイトル画面に変わります。）

タイトル画面では、1PLAYER・VERSUS・STORY・OPTIONが選べます。✚ボタン⬆⬇で選び、STARTボタンで決定です。

## ■■1PLAYER■■

1プレイヤータイトル画面になります。

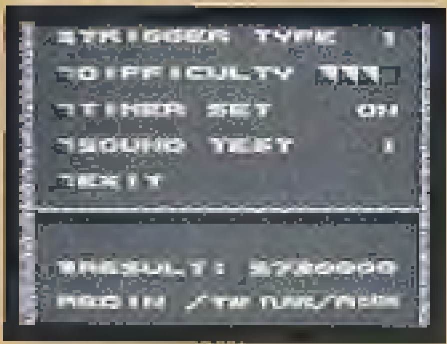
## ■■VERSUS■■

専用通信ケーブルで2台のゲームボーイを接続しなければ、このモードには入れません。

## ■■STORY■■

ストーリータイトル画面になります。

# OPTION




オプション画面になります。✚ボタン⬆⬇で項目を選び、⬅➡で内容を設定します。

**TRIGGER TYPE**

TYPE1／Ⓐボタン：キック
　　　　Ⓑボタン：パンチ
TYPE2／Ⓐボタン：パンチ
　　　　Ⓑボタン：キック

**DIFFICULTY**

難易度設定…4段階
(■□□□～■■■■)

**TIMER SET**

ON…99秒　OFF…無制限

**SOUND TEST**

✚ボタン⬅➡で選曲、
ⒶボタンでON、ⒷボタンでOFF

**EXIT**

タイトル画面に戻ります。

**RESULT**

1プレイヤーのトーナメントモードの成績がA～Gまでのランクで表示されます。(今までで一番良い成績。)

※最後まで行ってもコンティニューの回数が多いとランクが低くなります。なるべくコンティニューなしでAランクを目指してください。

1PLAYER

# 遊び方

## ■■PRACTICE■■




タイトル画面で1PLAYERを選択すると1プレイヤータイトル画面になります。そこで、[PRACTICE]を選ぶとプレイヤー選択画面になります。



プレイヤー選択画面では、7人のキャラクターの中から好きな組合せで対戦ができます。✚ボタン⬅➡でカーソルを移動、さらに➡を押すと画面が移動します。Ⓐボタンで決定し、同様に対戦相手を選びます。プレイヤーの選択が終了すると、ウインドウが開き対戦条件を選びます。



FIGHT／コンピュータとの対戦です。
TRAINING／攻撃や技の練習ができます。
3SET MATCH／2本先取
（先に2回勝った方の勝ち。）
1SET MATCH／1本勝負
OK／ゲームがスタートします。
EXIT／1プレイヤータイトル画面に戻ります。
※OK. EXIT を決定しなければⒷボタンでひとつ前の項目に戻れます。

## TOURNAMENT

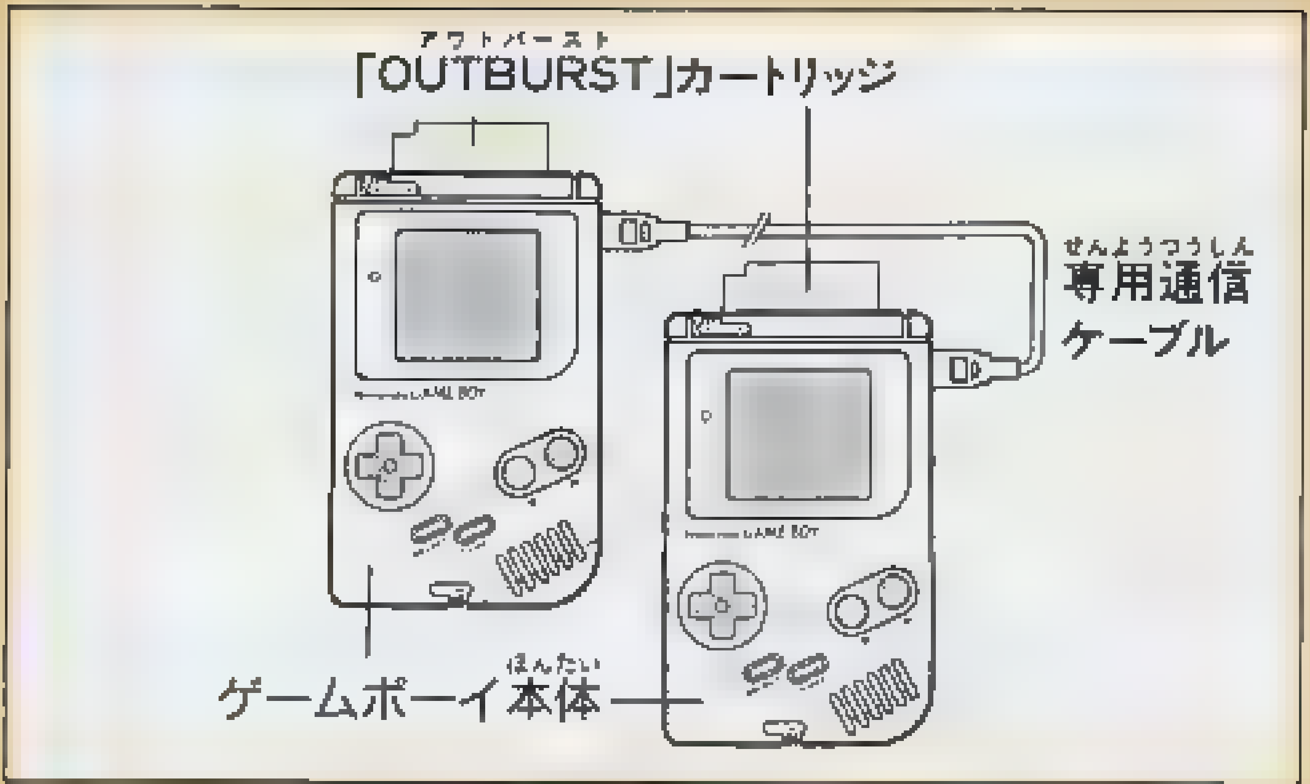
1プレイヤータイトル画面で［TOURNAMENT］を選ぶとプレイヤー選択画面になります。
［PRACTICE］と同様にプレイヤーの選択が終了すると、ウインドウが開き、OKかEXITを決定します。
OK／ゲームがスタートします。
EXIT／1プレイヤータイトル画面に戻ります。
塔の最上階を目指し、7人のキャラクターと各フロアで対戦し、最上階では自分自身との対戦に勝利するとエンディングになります。
※OK. EXITを決定しなければⒷボタンでひとつ前の項目に戻れます。

あそびかた

## VERSUS 遊び方

通信ケーブルをセットし、タイトル画面でVERSUSを選択します。VERSUSでは次の用意が必要です。

- ◆ゲームボーイ本体……………………2台
- ◆「OUTBURST」カートリッジ……2個
- ◆専用通信ケーブル……………………1本




①図のようにケーブルを接続、カートリッジが正常にセットされたことを確認できたら、本体の電源スイッチをONにしてください。
②両方の本体が、タイトル画面を表示していることを確認したら、タイトル画面でVERSLSを選択します。
③それぞれの画面にどちらが1P・2Pであるかが表示され、しばらくするとプレイヤー選択画面になります。
④プレイヤーの選択が終了すると、ウインドウが開き、1P側で対戦条件を選択します。

※ケーブルが接続されていない時、相手が1PLAYERモードに入っている時などは、エラー画面が表示されますので、もう一度正確にセットされているかを確認してください。

TIMER ON　99秒
TIMER OFF　無制限
3SET MATCH　2本先取(先に2回勝った方の勝ち。)
1SET MATCH　1本勝負
OK　ゲームがスタートします。
EXIT　タイトル画面に戻ります。
※OK. EXIT を決定しなければⒷボタンでひとつ前の項目に戻れます。

あそびかた

# STORY 遊び方

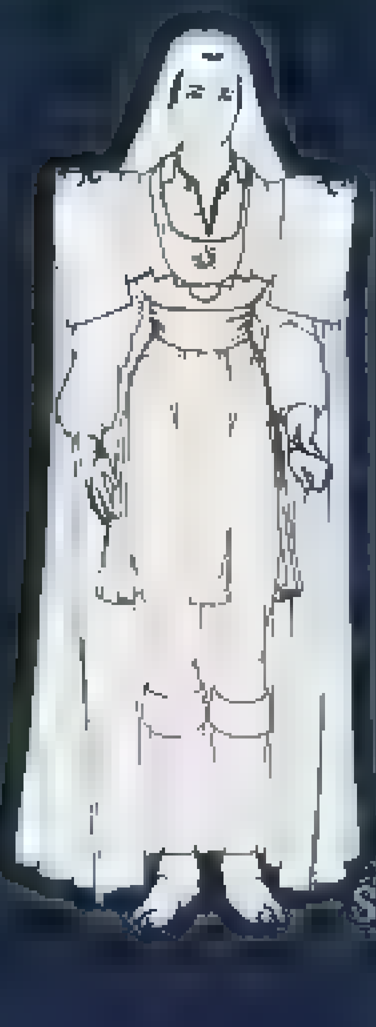


タイトル画面でSTORYを選択すると、ストーリータイトル画面になりSTARTかEXITを選びます。
START　ゲームがスタートします。
EXIT　タイトル画面に戻ります。

プレイヤーは「レティン」「アスカ」「ルオウ」の3人で、1人1エリアずつ、侵入して来る対戦者からエリアを守ります。対戦は時間無制限1本勝負で、コンティニューはありません。1人目のプレイヤーが倒されると対戦者は次のエリアへ侵入し、2人目のプレイヤーと対戦します。プレイヤーも対戦者も、お互い相手を倒すことができても、ライフが減ったままで次の対戦に移ります。

# OUTBURST WORLD AND STORY

《世界設定(せかいせってい) ストーリー》



SHAINA(シャイナ)

# OUTBURST WORLD

そこには光が存在していた…。
光は五つの星を生み、その輝きは理性界を創りあげた。
そこには影が存在していた…。
影は光の輝きを得て四つの星を生み、感情界を創りあげた。
光は光帝と呼ばれ、その意志と創造の力を五つの光皇に託し感情界に投射させ影を助け、影は影帝と呼ばれ影星四将を率いてその力を増大させ暗黒界への備えとした。
二つの力は一つとなり二極界として存在し、影帝、影星四将は“光の守護神”と呼ばれた。

光帝と五大光皇によって成り立つ理性界と、影帝と影星四将によって成り立つ感情界で構成される世界、二極界。
その世界は無限の広がりを思わせる大地に存在する。そのたたずまいは、水鳥が羽を広げているかのように見える。その両翼に位置した光皇宮と

# 世界設定

影星宮が静かに調和を保ち、中央には天空を映しだす湖が水をたたえ澄んだ水面に支えられるように塔がそびえている。
塔の名は“試練の塔”その最上階は暗黒界と二極界をつなぐ道（ダークロード）であり、二極界唯一の結界でもある。
試練の塔最上階は暗雲に覆われ、その動きは休むことなく続き、二極界をのみこむすきを狙っている。影帝、影星四将の力の性質は暗黒界に近く闇の誘いを受けやすい。感情界の著しい力の増大は、二極界の力の調和を崩し、暗雲を引き寄せ、結界の崩壊を招くことになる。“光の守護神”としての意識が感情界の力の増大を生み、五大光星の存在を忘れさせる。
光の力を受けずに闇と拳を交えることになれば“光の守護神”は、やがて“暗黒神”と化し、光をのみこみ二極界を闇に変えていくことになる。
　希望から絶望——その世界は君の心の中に存在するのかもしれない。

# STORY

感情界の「気」が膨張を続けている。試練の塔、最上階は暗黒に包まれつつある。光帝宮に五大光星の一人レイファと影星四将の一人シドが呼ばれた。

「私は自らを封印する覚悟を決めました」

驚く二人を静かに見つめさらに続けた。

「二人に行ってもらいたいところがあります。二極界の果てに存在すると言われている“マスター・オブ・バランス”を探し、二極界復活の奥義を授かってきてほしいのです」

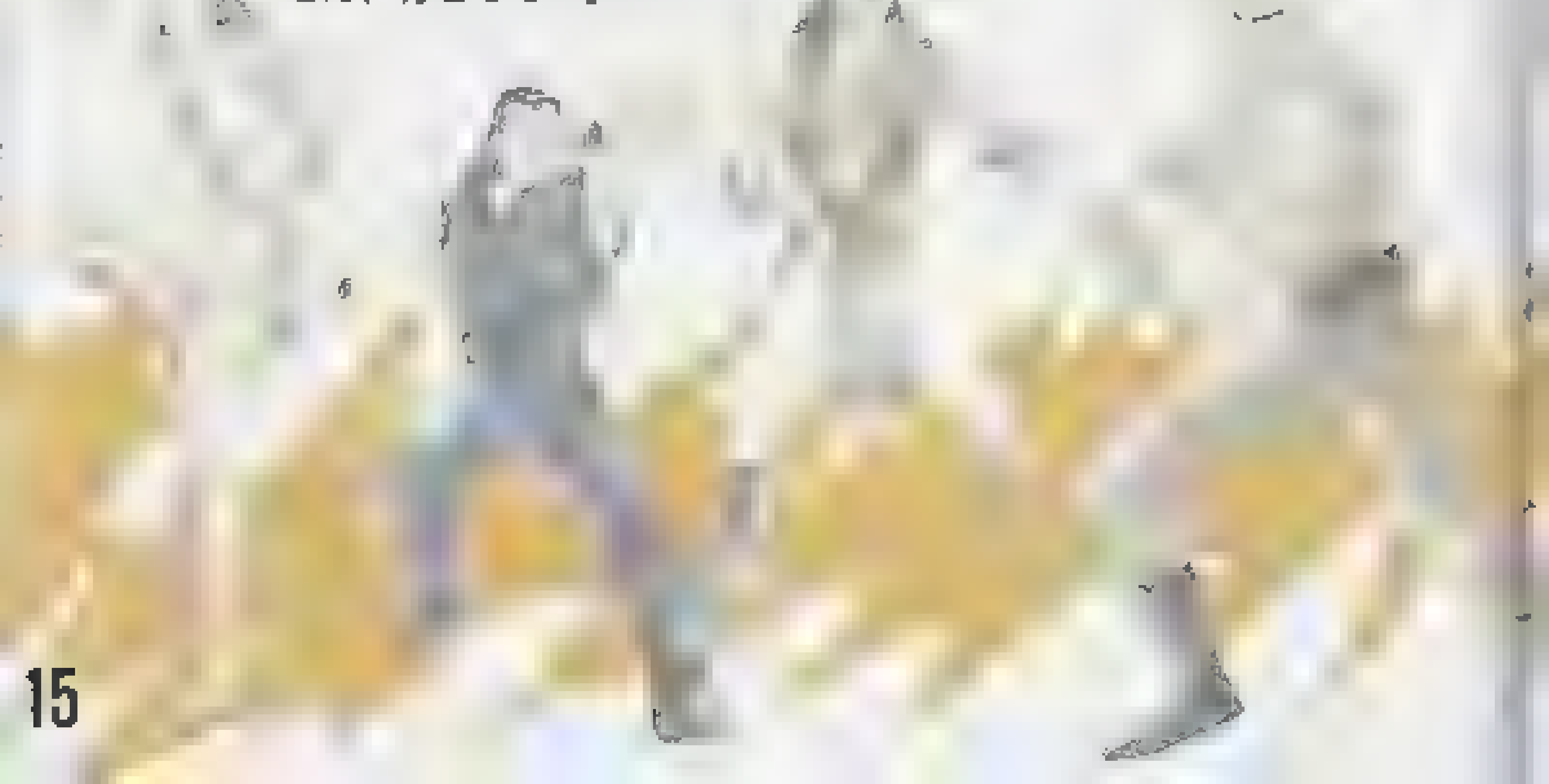
「し、しかしそれでは二極界の守りが　」

「私には五大光星が、光の守護神がいます。心配はいりません」

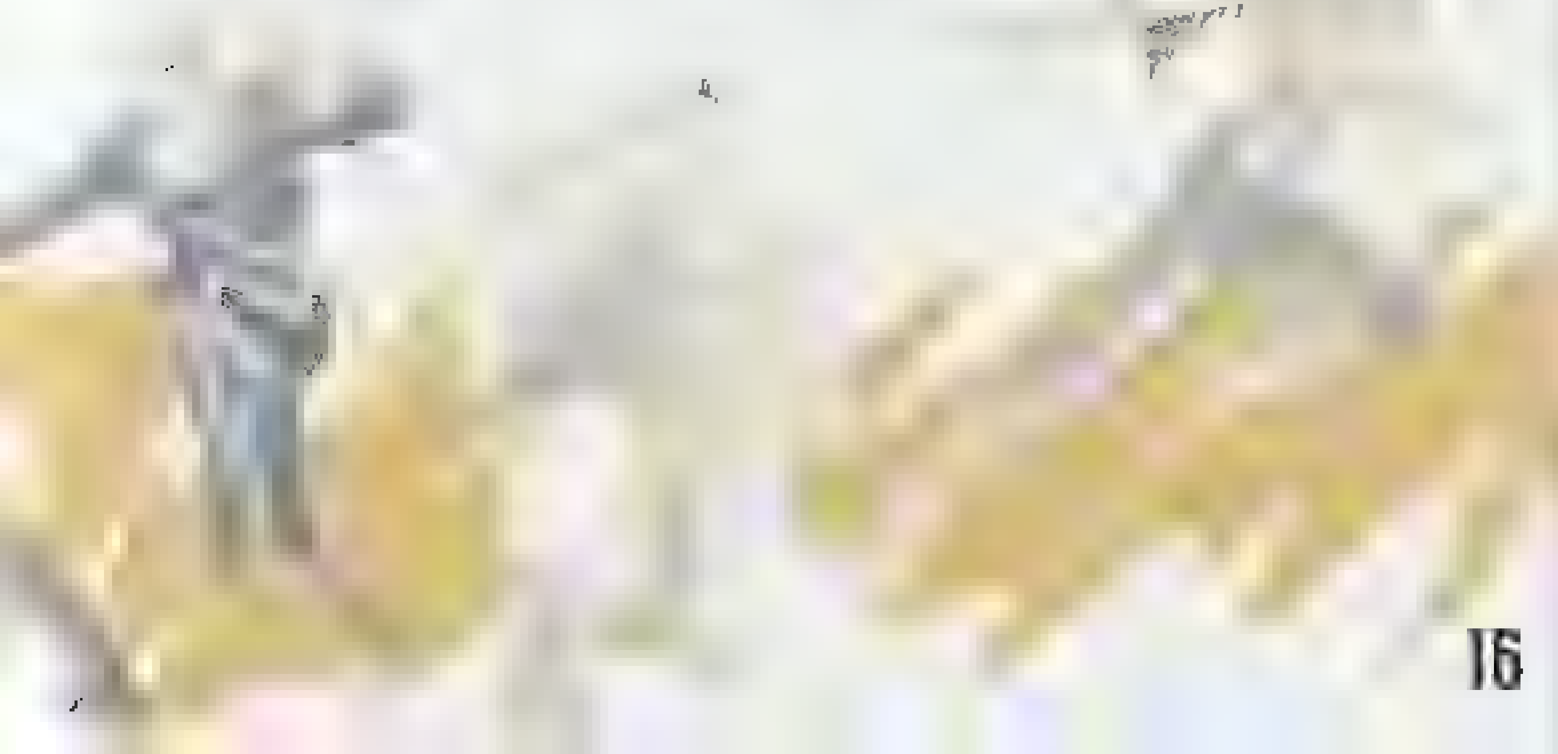
「二極界はどうなるのでしょうか」

「光が封印されれば二極界は無の世界となるでしょう。希望も絶望もない無の世界に　」

「さあ、行きなさい」



二人が旅立って間もなく、試練の塔に異変が起き始める。
「シャドル様！結界が破られるのは時間の問題かと　」
「うむ、シャイナがシドとレイラを動かしたのは正解だったな。」
「では光宮に？」
「光星の力なくしては闇に勝てまい。事が起った後では遅い、急ぐぞ！」
影帝宮を見つめていた光帝が不意に声を上げた。
「ガイア！胸騒ぎがします。試練の塔へ！影帝を助けるのです。」
「シャイナ様！」
「　ルオウ」
「いかに五大光星とはいえレイラを欠いた今、ガイアまでも光宮から離れるとあっては光宮に結界を張らねば　」
「たしかに結界を張れば各光宮を通過できるのは一人。されど光星の存在そのものが扉となるのです　」
「すべて承知しています」
「　分かりました。このシャイナが見とどけます」



# STORY

ガイアが試練の塔に着いたそのとき、最上階は崩壊寸前にあった。
「ガイア！」
「シャドル様！」
影帝と影星四将の姿を認めて安心したのか、ガイアに一瞬の油断が生じた。
――ドォゴーン――
雷鳴にも似たすさまじい音と共にあたりが暗黒に包まれていく。
「ガイア！」
　だが姿を現わしたのはガイアではなかった。
「暗黒界十鬼神の一人、ギルガ。光星を倒すことができるとは運がいい」
「全てはこのシャドルが責。かなわぬとも光の守護神の力お目にかける！」
「影ごときが　。我らの手先となるが運命よ！」
黒い輝きがあたりに広がっていく　。
　光星は自らを結界とし五大光宮を守り、影星は光を想い闇に挑んで行く。しかし五大光宮に現われたのは暗黒神と化した影星。
光帝を守り、影帝の復活を願い、光星は悲しみの戦いに身を投じていく。

光帝シャイナ

五大光星
レディン　アスカ　ガイア　レイラ　ルオウ

闇

光の守護神
シド　サヤカ　バルク　バントル

影帝シャトル

# CHARACTER FILE

《キャラクターファイル》

レディン
REDIN

アスカ
ASKA

ルオウ
RUOH

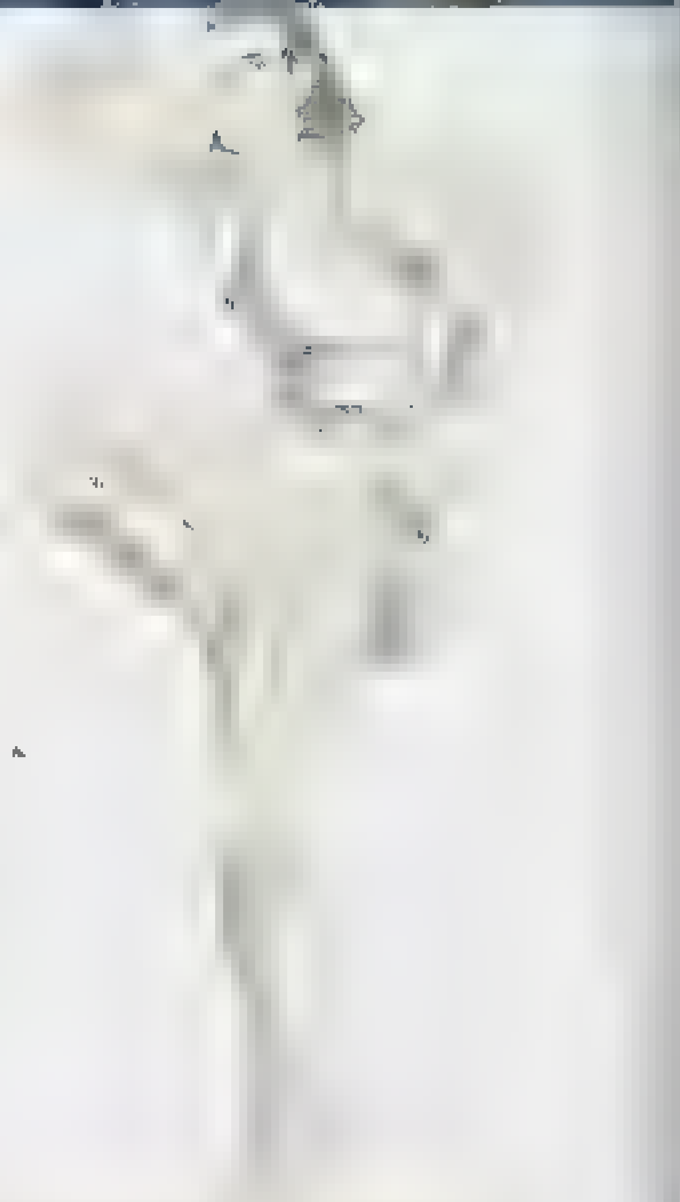
バンドル
VANDAL

バルク
BULK

サヤカ
SAYAKA

シャドル
SHADLE

# REDIN



光帝の意志を司る、五大光星の一人。
生まれくる感情の根源を成し、自らを滅ぼし、明白のために尽くす宿命を持つ。
ためらいのない攻撃は、破壊力がないものの、俊敏な動きと相俟って相手を翻弄させる。
間合いを取った戦法と時折見せる連続攻撃では「地極光輪掌」「地極光昇脚」など小柄な体格を活かした技を使う。
五大光宮の「地星宮」を守護する光星としての意識が強く、自らを顧みず無謀とも思える戦いにあっても一歩も引くことがない。反面、耐久力・防御力に劣り、意識に対する忠実さが弱点となる。速く、鋭く、そして脆い　。

**地極光昇脚（下段から上段への連続技）**

✚ボタン←、↓、→、Ⓐボタン

**地極降脚爪（ジャンプからの上乗りキック）**

相手の上空付近で✚ボタン↓＋Ⓐボタン

※操作は各キャラクター共に相手が右にいる場合です。相手が左にいる場合は✚ボタン←→を逆に押してください。

# ASKA



光帝の意志を司る、五大光星の一人。
生まれ来る感情に方向を与え、自らを顧みず育ちゆく感情の流れを包み込む宿命を持つ。
機動力に劣るものの、冷静な判断力と確実な攻撃は突進力と流れでる技により、敵対する者の虚を衝き自らの流れに引き込む力を持つ。
突きによる攻撃で前に出る戦法を主体とし、「昇掃脚」など、低い姿勢からの接近戦を得意とする。攻撃力・耐久力・防御力は平均的で、突出した能力はない。
また、接近戦を得意としながらも投げ技を持たないため緩急をつけた戦法と、「水光弾」を有効に使い五大光宮の「水星宮」を守護する。

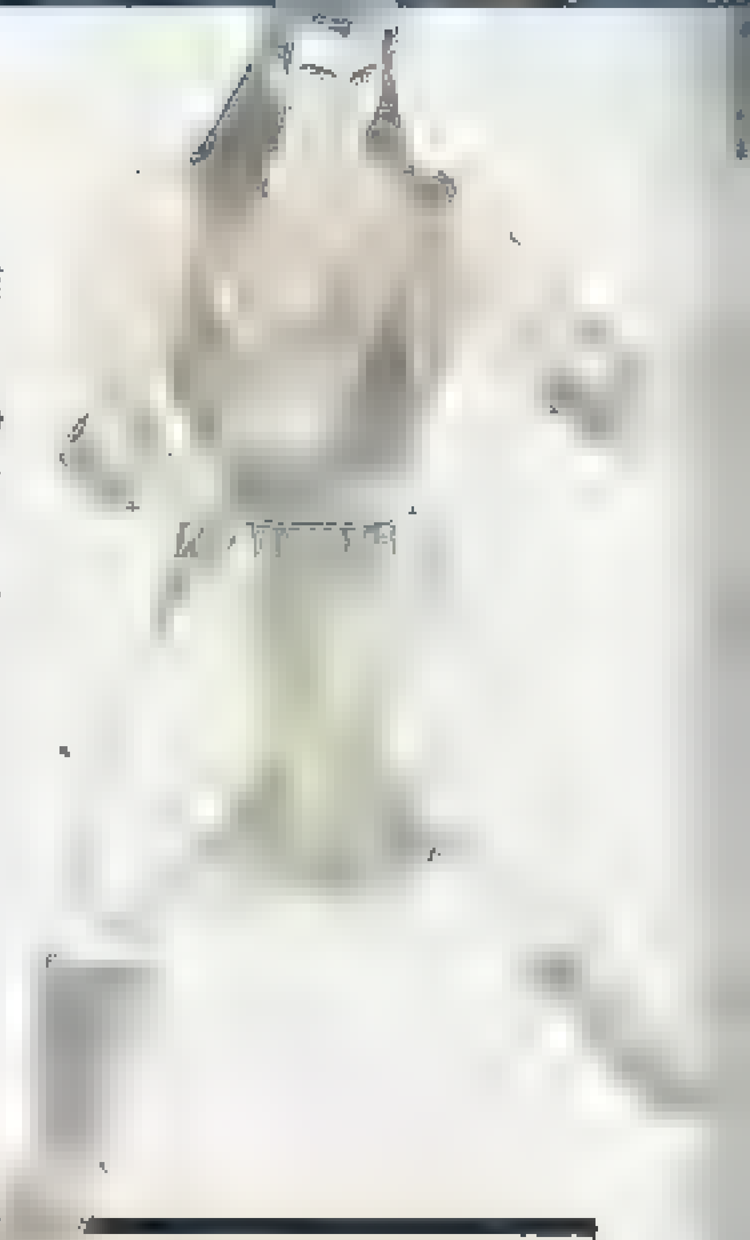
**水連過**（近距離に有効な上段から下段への連続技）

＋ボタン➡、⬅、➡、Ⓐボタン

**水光弾**（強力な気合い弾）

＋ボタン⬅、⬇、➡、Ⓑボタン

# RUOH

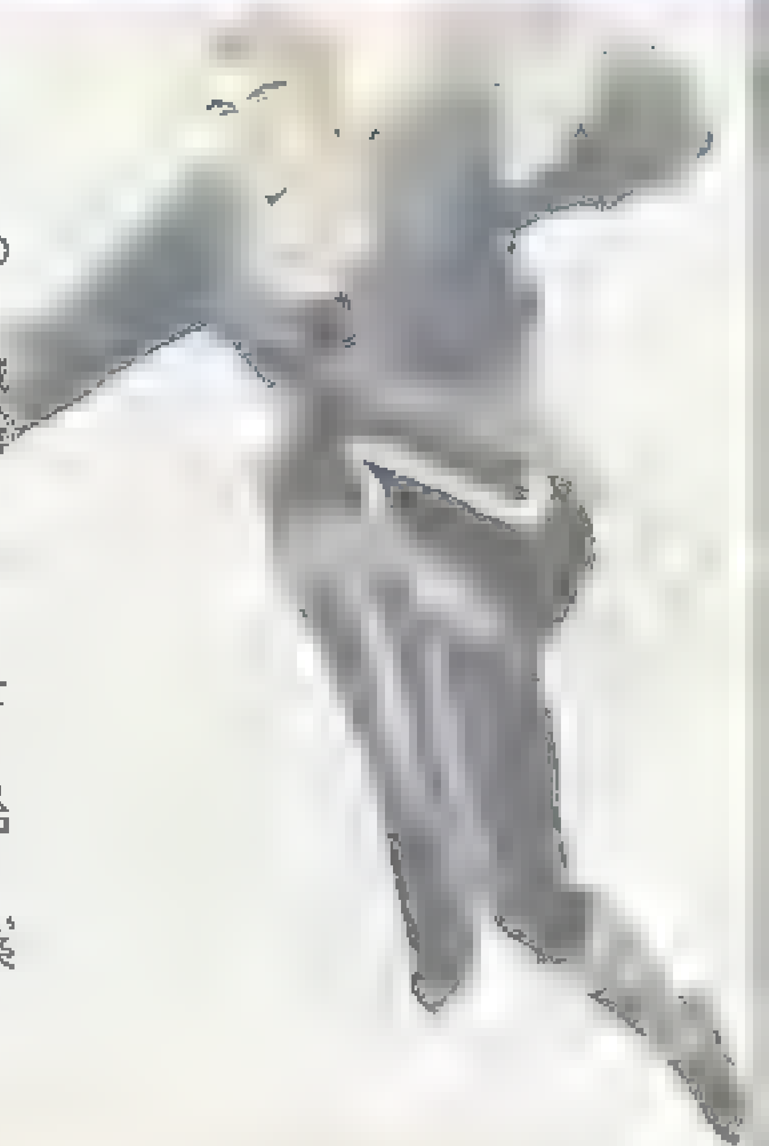


光帝の意志を司る、五大光星の一人。
生まれ来る感情の暴発を抑え、自らの存在を力の分散に捧げる宿命を持つ。
攻守ともに調和が取れており、その冷静な判断力は五大光星の頂点に立つにふさわしい。
遠い間合からの「天星波」を誘いに「空破天星」などの大技や空中戦に持ち込むことが多く、総じて受け身がちな戦法を主体とする。また、間合いを詰めながら繰り出される技も豊富で影帝シャドルに匹敵する力を秘めている。
五大光宮の「天星宮」を守護し、極界崩壊の前に自らの存在を賭けて結界を張る決断をする。

**天星波（気合い弾）**
✚ボタン←、↓、→、Ⓑボタン

**空破天星（ジャンピング・アッパー）**
✚ボタン↓、←、→、Ⓑボタン

# VANDAL



影帝の盾とも言うべき影星四将の一人。
「喜び」の情を宿命とし、敵対するものを策略により翻弄する。
突き技を主体とした攻撃を得意とし、威力こそないもののその間合いの広さは群を抜く。
機動力・耐久力は平均的だが跳躍スピードが遅く、空中戦に劣る。
中間距離を保ちながら受け身を狙うことが多いが「ウィンドミル・スラッシュ」などの大技を突然使ってくるなど、間合いが読みにくい。
影星四将の先遣を担い、一人一殺を信条とする。

ウィンドミル・スラッシュ（回転キック）
＋ボタン⬇（約1秒ためる）、➡、Ⓐボタン
ハザーダス・レインボウ（跳躍からのパンチ）
＋ボタン➡、⬇、➡、Ⓑボタン

# BULK



影帝の盾とも言うべき影星四将の一人。
「怒り」の情を宿命とし、敵対するものを滅亡に導く力を持つ。攻撃力と耐久力に絶対の自信を持ち接近戦にその力を発揮する。動きが遅いため積極的に間合いを詰めることはないが、迎え撃つ技を多く持ち、その破壊力はまさに激発と呼ぶにふさわしい。
攻撃力・耐久力・防御力に優れ強引なまでの戦いぶりは、他を圧倒する。
離れた相手に対しては「砕破迅」「岩壊破」など、直線的で素早い必殺技を持っている。機動力、跳躍力に劣っていることが弱点。

**岩壊破（ヘッド・バット）**
＋ボタン➡、➡、➡、Ⓑボタン

**怒降激（エルボー・ドロップ）**
相手の上空付近で、⬇＋Ⓑボタン

# SAYAKA



影帝の盾とも言うべき影星四将の一人。
「哀しみ」の情を宿命とし、敵対するものを衰残に導く力を持つ。
特出した機動力と跳躍力は、二極界随一を誇り、接近戦の強さと空中戦の強さを裏付ける。
繊細と大胆を使い分け、近づけば「哀憐峻脚」、相手のすきを突いては「スカイリング・レボリューション」などの大技を繰り出す。
迎え撃つ技や耐久力に劣るため一定の間合いを持たず、弱い攻撃力を機動力で補う戦いは、空中戦が主体となっている。
外見からは想像もつかない強さで影星四将の中堅を担う。

**哀憐峻脚**（つかみニーキック）
相手の近くで✚ボタン⬇、⬆、Ⓐボタン

**スカイリング・レボリューション**（連続旋回キック）
✚ボタン⬇（約1秒ためる）、⬆、Ⓐボタン

# SHADLE

光帝シャイナと共に二極界を創りあげ、感情界にあって二極界の成長に力を注ぎ続ける影星四将の頂点に立つ、光の守護神。
情け容赦のない戦法は、闇に対する意識の強さを感じさせる。
攻撃に於いても守りに於いても調和が取れており息をもつかせぬ豊富な技と、強引なまでの大技はその威力と相俟って他を圧倒する。
光帝を思う余りに闇に誘われ、自らを見失い、五大光宮に現われる。純粋なまでの感情とすさまじい強さが、彼を暗黒神に変える。



**影帝波（気合い弾）**
✚ボタン←、↓、→、Ⓑボタン

**シャドーブラスト（ジャンピング・アッパー）**
✚ボタン↓、←、→、Ⓑボタン

## 使用上の御注意

1) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

DMG-OBJ

# OUTBURST™

アウトバースト



## REDIN

**地極光昇脚**
下段から上段への連続技
← · ↓ · → · A

**地極降脚爪**
ジャンプからの上乗りキック
相手の上空付近で↓＋A



KONAMI®

## アスカ
## ASKA

**水連過**（すいれんか）
上段から下段への連続技
→・←・→・Ⓐ

**水光弾**（すいこうだん）
強力な気合い弾
←・↓・→・Ⓑ



KONAMI®

## ルオウ
## RUOH

**天星波**（てんせいは）
気合い弾
←・↓・→・Ⓑ

**空破天星**（くうはてんせい）
ジャンピング・アッパー
↓・←・→・Ⓑ



KONAMI®

サヤカ
# SAYAKA

哀憐峻脚
つかみニーキック
相手の近くで⬇・⬆・Ⓐ
スカイリング・レボリューション
連続旋回キック
⬇(約1秒ためる)・⬆・Ⓐ



KONAMI®

バンドル
# VANDAL

ウィンドミル・スラッシュ
回転キック
⬇(約1秒ためる)・➡・Ⓐ
ハザーダス・レインボウ
跳躍からのパンチ
➡・⬇・➡・Ⓑ



KONAMI®

## バルク
# BULK

**岩壊破**
ヘッド・バット
→・→・→・Ⓑ

**怒降激**
エルボー・ドロップ
相手の上空付近で↓＋Ⓑ



KONAMI®

## シャドル
# SHADLE

**影帝波**
気合い弾
←・↓・→・Ⓑ

**シャドーブラスト**
ジャンピング・アッパー
↓・←・→・Ⓑ



KONAMI®



# コナミ株式会社


| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京本社 | 〒105 | 東京都港区虎ノ門4-3-1 | TEL03-3432-5526(代) |
| 大阪支店 | 〒530 | 大阪市北区梅田1-11-4 | TEL06-456-4567(代) |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北一条西5-2-9 | TEL011-232-3778(代) |
| 福岡営業所 | 〒810 | 福岡市中央区天神2-8-30 | TEL092-715-2367(代) |

●製品に関するお問い合わせは●
コナミお客様ご相談センター
ハローコナミ
フリーダイヤル0120-086573(通話無料)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 9:30～17:30